STREET FIGHTER™

GAME SCENARIO

In this game you take the part of a Street Fighter who travels the world in order to test his skills against combatants of different nationalities.

The game is presented in a five part multi-load format: each load containing data for a particular country. The countries are Japan, USA, England, China and Thailand.

On loading, the player is presented with a number of options:

A – start game with 3 credits.
B – multiload on/off – the player may elect to stay in Japan rather than progress through tape loads.
C – one or two joysticks.
D – joystick (Kempston or Sinclair joysticks Spectrum).

Player 1 takes the part of Street Fighter Ryu. If a two player game is selected then player 2 takes the part of Ken. These must battle to determine who will go on to fight opponents throughout the world.

In each country you must fight two computer controlled opponents before progressing to the next load. These are:

Japan	Retsu and Geki
USA	Joe and Mike
England	Birdie and Eagle
China	Lee and Gen
Thailand	Adon and Sagat

Each contest is arranged as the best of three rounds with the victor awarded bonus points for remaining time and energy (the player loses energy when he is kicked or punched or hit by projectile).

After defeating all of the opponents in a country the player takes part in a bonus round. Here he must perform a Karate Chop on a pile of concrete slabs. The strength of your blow is determined by the reading on the strength display when the **FIRE** button is pressed and released. The move must be carried out before the time limit is reached.

CONTROLS

SPECTRUM 48/128K, +2, +3
Player 1: Kempston or Sinclair joystick 2. Keyboard keys **1 – 5**.
Player 2: Sinclair joystick 1. Keyboard keys **6 – 0**.

AMSTRAD CPC
Q – Up, **A** – Down, **O** – Left, **P** – Right, @ – Fire, **S** – Pause or use joystick.

CBM 64/128
Use port #1 for Player 1 and port #2 for Player 2 (US version).
Use port #2 for Player 1 and port #1 for Player 2 (UK version).

Selection Menu:
F1 – multiload on/off
F3 – one/two player

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE
- Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together.
- Press **PLAY** on the cassette recorder.
- Once the title screen has loaded reset the tape counter to zero.
- Press **PLAY** then leave play key depressed as when you have completed one level the next one will load automatically.
- If you wish to replay rewind to zero and press **PLAY**.
- US version on side 1. UK version on side 2.

CBM 64/128 DISK
Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically. US version on side 1. UK version on side 2.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE
Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. Once game has loaded off Side 1, turn over cassette to Side 2 and rewind. When the first level has loaded stop the tape. Once you have played the first level, press **PLAY** on the cassette recorder to load the second level. Repeat this procedure for all levels. If you wish to replay once the game has finished, rewind tape Side 2 and press **PLAY**.

SPECTRUM +3 DISK
Turn on the computer, insert disk and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Press **CTRL** and small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder. Once game has loaded off Side 1, turn over cassette to Side 2 and rewind. Press **PLAY** and then leave **PLAY** key depressed, as when you have completed one level the next one will load automatically. If you wish to replay, rewind Side 2 and press **PLAY** again to commence.

AMSTRAD CPC DISK
Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

ATARI ST DISK

Insert disk, turn on computer and game will load automatically. Follow screen prompts.

CBM AMIGA

Insert disk into drive, turn on computer and follow screen prompts.

The player controls the contestant as follows:

Joystick	Result
DOWN	Crouch
DOWN & RIGHT	Crouch & lean forward
DOWN & LEFT	Crouch & lean back
RIGHT	Advance
LEFT	Withdraw
UP	Leap
UP & LEFT	Backward somersault
UP & RIGHT	Forward somersault

The player kicks or punches by pressing and then releasing the **FIRE** button with the following effects:

DOWN & RIGHT	Crouch & kick
DOWN	Crouch punch
DOWN & LEFT	Spinning crouch kick
RIGHT	Kick
NEUTRAL	Punch
LEFT	Turn kick
UP & RIGHT	Flying kick
UP	Flying punch
UP & LEFT	Flying spin kick

NOTE:

1. The shorter the time which the **FIRE** button is depressed the harder the kick.
2. The direction of the joystick may be varied while jumping adding to the variety of moves.

OTHER KEYS

C change screen colour (Spectrum).

Licensed to GO! Media Holdings Ltd., a division of U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 356 3388.

STREET FIGHTER ™

SCENARIO DU JEU

Dans ce jeu vous assumez le rôle d'un Street Fighter (Combattant des rues) qui voyage à travers le monde afin de mettre à l'épreuve ses talents contre des combattants de différentes nationalités.

Le jeu est présenté dans un format de cinq parties à chargement multiple: chaque chargement contient les informations nécessaires pour un pays particulier. Les pays sont le Japon, les Etats-Unis, l'Angleterre, la Chine et la Thailande.

Quand le joueur charge le jeu il a les choix suivantes:

A – commence le jeu avec 3 crédits.

B – chargement multiple fermé/en marche – le joueur peut choisir de rester au Japon plutôt que de progresser dans le jeu.

C – un ou deux manches à balai.

D – manche à balai (Spectrum, manche à balai Kempston ou Sinclair).

Le joueur No. 1 assume le rôle du Street Fighter Ryu. Si un jeu avec deux joueurs est choisi alors le joueur No. 2 assume le rôle de Ken. Tous deux doivent alors s'affronter pour savoir qui combattra ses adversaires à travers le monde.

Dans chaque pays différent vous devez combattre deux personnes controlées par un ordinateur avant de charger l'étape suivante. Ces adversaires sont:

Au Japon	Retsu et Geki
Aux Etats-Unis	Joe et Mike
En Angleterre	Birdie et Eagle
En Chine	Lee et Gen
En Thailande	Adon et Sagat

L'issue de chaque combat est déterminée à la fin de 3 manches et des points supplémentaires sont décernés au vainqueur pour le temps et l'énergie préservés. (Le joueur perd de son énergie quand il reçoit des coups de pied ou des coups de poing ou quand il est frappé par un projectile).

Après avoir vaincu tous ses adversaires dans un pays, le joueur prend part à une manche spéciale. Il doit alors fendre une pile de pavés en béton grâce à un coup de karaté. La force du coup est déterminée par la lecture de l'affichage de force quand vous appuyez et ensuite relâchez le **BOUTON DE TIR** (FIRE). La manoeuvre doit être exécutée avant la fin du temps limité.

CONTROLES

SPECTRUM 48/128K +2, +3

Joueur No. 1: Kempston ou Sinclair manche à balai 2. Touches de clavier **1 – 5**.

Joueur No. 2: Sinclair manche à balai 1. Touches de clavier **6 – 0**.

AMSTRAD CPC

Q – Vers le haut, **A** – Vers le bas, **O** – gauche, **P** – A droite, @ – Feu, **S** – Pause ou utilisez le manche à balai.

CBM 64/128

Utilisez le port # 1 pour le joueur No. 1 et le port # 2 pour le joueur No. 2 (Version US).

Utilisez le port # 2 pour le joueur No. 1 et le port # 1 pour le joueur No. 2 (Version Britannique)

Sélection du menu:

F1 – chargement multiple éteint/en marche.

F3 – un/deux joueurs.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE

- Appuyez sur **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps.
- Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.
- Une fois l'écran des titres chargé, remettez le compteur de bande à zéro.
- Appuyez sur **PLAY** et tenez cette touche enfoncée, car lorsque vous terminé un niveau, le niveau suivant se chargera automatiquement.
- Si vous voulez rejouer, réembobinez à zéro et appuyez sur **PLAY**.
- Version US sur Face 1. Version britannique sur Face 2.

CBM 64/128 DISQUETTE

Tapez **LOAD"*",8,1** appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera automatiquement. Version US sur Face 1. Version britannique sur Face 2.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE

Tapez sur **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur le bouton **PLAY** du magnétophone. Une fois que le jeu a chargé la face 1, retournez la cassette sur la face 2 et rembobinez. Quand le premier niveau est chargé arrêtez la cassette. Une fois que vous avez terminé le premier niveau, appuyez sur le bouton **PLAY** du magnétophone pour charger le second niveau. Répétez ce procédé pour tous les niveaux. Si, une fois que vous avez fini le jeu, vous voulez recommencer, rembobinez la face 2 de la cassette et appuyez sur le bouton **PLAY**.

SPECTRUM +3 DISQUETTE

Allumez votre ordinateur, insérez la disquette et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et commencera automatiquement.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Appuyez sur **CTRL** et le petit **ENTER** ensemble. Appuyez sur le bouton **PLAY** du magnétophone. Une fois que le jeu à chargé la face 1 retournez la cassette sur la face 2 et rembobinez. Appuyez sur **PLAY** et laissez pressé car une fois que vous avez terminé un niveau le prochain se chargera automatiquement. Si vous voulez rejouer, rembobinez la face 2 et appuyez une nouvelle fois sur **PLAY**.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur la touche **ENTER**. Le jeu se chargera et commencera automatiquement.

ATARI ST DISQUETTE

Insérez la disquette, allumez votre ordinateur et le jeu se chargera automatiquement. Suivez les effets sur l'écran.

CBM AMIGA

Insérez la disquette dans le lecteur et suivez les effets sur l'écran.

Le joueur contrôle le combattant de la manière suivante:

Manche à balai	Résultat
VERS LE BAS	S'accroupir
VERS LE BAS & A DROITE	S'accroupir & se pencher en avant
VERS LE BAS & A GAUCHE	S'accroupir & se pencher en arrière
A DROITE	Avancer
A GAUCHE	Se retirer
VERS LE HAUT	Sauter
VERS LE HAUT & A GAUCHE	Faire un saut périlleux à l'envers
VERS LE HAUT & A DROITE	Faire un saut périlleux en avant

Le joueur donne des coups de poing ou des coups de pied en appuyant puis en relâchant le **BOUTON DE TIR** avec les effets suivants:

VERS LE BAS & A DROITE	S'accroupir & donner des coups de pied
VERS LE BAS	S'accroupir & donner des coups de poing
VERS LE BAS & A GAUCHE	Donner un coup de pied accroupi et en vrille
A DROITE	Donner des coups de pied
NEUTRE	Donner un coup de poing
A GAUCHE	Tourner en donnant un coup de pied
VERS LE HAUT & A DROITE	Donner un coup de pied volant
VERS LE HAUT	Donner un coup de poing volant
VERS LE HAUT & A GAUCHE	Donner un coup de poing volant en vrillant

NB:

1. Le moins longtemps le **BOUTON DE TIR** est pressé le plus dur le coup de pied est.
2. La direction du manche à balai peut être variée pendant un saut, ajoutant ainsi à la variété des mouvements.

AUTRES TOUCHES

C change la couleur de l'écran (Spectrum).

Patenté à GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Unités 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

STREET FIGHTER™ (STRAßENKÄMPFER)

SPIELSZENARIO

Im diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle eines 'Street Fighters', der durch die Welt reist, um seine Kampfkunst im Zweikampf mit Vertretern unterschiedlicher Nationalitäten zu testen.

Das Spiel wird in einem fünfteiligen Mehrfach-Ladeformat präsentiert: Jeder Ladevorgang enthält die Daten für ein bestimmtes Land. Die Länder sind Japan, USA, England, China und Thailand.

Beim Laden werden dem Spieler eine Anzahl von Optionen angeboten:

A – Starten des Spiels mit 3 'credits' (Punktewertungen)

B – Mehrfach-Laden an/aus – der Spieler kann wählen, ob er in Japan bleibt, ohne durch die Kassetten-Ladevorgänge fortzuschreiten.

C – Ein oder zwei Joysticks.

D – Joystick (Kempston oder Sinclair Joysticks für Specrtrum).

Spieler 1 übernimmt die Rolle des 'Street Fighters' Ryu. Wenn Sie die Option für zwei Spieler wählen, übernimmt Spieler 2 die Rolle von Ken. Diese müssen im Kampf antreten, um zu bestimmen, wer gegen die Gegner in der ganzen Welt kämpfen wird.

In jedem Land müssen Sie gegen zwei Gegner antreten, die vom Computer kontrolliert werden, bevor Sie zum nächsten Ladeschritt übergehen können.

Diese sind in:

Japan	Retsu und Geki
USA	Joe und Mike
England	Birdie und Eagle
China	Lee und Gen
Thailand	Adon und Sagat

Jeder Kampf ist so arrangiert worden, daß der beste Kämpfer von drei Runden gewinnt. Der Sieger erhält Bonuspunkte für die übriggebliebene Zeit und Energie (der Spieler verliert Energie, wenn er getreten, geschlagen, oder von einem Projektil getroffen wurde).

Nachdem er alle Gegner in einem Land besiegt hat, nimmt der Spieler an einer Bonusrunde teil. Hier muß er einen Karateschlag auf einem Stapel von Zementplatten ausführen. Die Stärke Ihres Schlages wird durch den Wert der Stärke-Anzeige bestimmt, wenn Sie den **FEUERKNOPF** drücken und wieder loslassen. Der Schlag muß ausgeführt werden, bevor die dafür vorgegebene Zeit abgelaufen ist.

KONTROLLEN

SPECTRUM 48/128K, +2, +3

Spieler 1: Kempston- oder Sinclair-Joystick 2.
Tastaturtasten 1 – 5.

Spieler 2: Sinclair-Joystick 1.
Tastaturtasten 6 – 0.

SCHNEIDER CPC
Q – Hoch, A – Runter, O – Links, P – Rechts, @ – Feuer, S – Pause, oder benutzen Sie den Joystick.

CBM 64/128
Benutzen Sie den Port-Anschluß 1 für Spieler 1 und den Port-Anschluß 2 für Spieler 2 (US-Version).

Benutzen Sie den Port-Anschluß 2 für Spieler 1 und den Port-Anschluß 1 für Spieler 2 (GB-Version)

Wähl-Menü
F1 – Mehrfach-Laden an/aus.
F3 – ein/zwei Spieler

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE
- Die **SHIFT**- und RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken.
- **PLAY** auf dem Kassettenrekorder drücken.
- Wenn der Titelbildschirm geladen hat, den Kassettenzähler auf Null zurückstellen.
- Auf **PLAY** drücken und dann die **PLAY**-Taste gedrückt lassen, denn, nachdem ein Level beendet ist, lädt der nächste automatisch.
- Sollten Sie das Spiel wiederholen wollen, auf Null zurückspulen und **PLAY** drücken.
- US-Version auf Seite 1. GB-Version auf Seite 2.

CBM 64/128 DISKETTE:
Tippen Sie **LOAD"*",8,1** ein und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch. US-Version auf Seite 1. GB-Version auf Seite 2.

SPECTRUM 48/128K, +2 KASSETTE
Tippen Sie **LOAD""** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Drücken Sie dann die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrekorders. Wenn das Spiel von der Seite 1 der Kassette geladen hat, drehen Sie die Kassette um und spulen Sie die Seite 2 zurück. Wenn der erste Spiellevel geladen wurde, stoppen Sie den Kassettenrekorder. Wenn Sie den ersten Level beendet haben, drücken Sie wieder die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrekorders und laden den zweiten Level. Wenn Sie wieder von vorne anfangen wollen, nachdem das Spiel beendet ist, spulen Sie die Seite 2 Ihrer Kassette zurück und drücken wieder die **PLAY**-Taste.

SPECTRUM +3 DISKETTE
Schalten Sie den Computer an schieben Sie dann die Diskette ein. Drücken Sie dann die **ENTER**-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

SCHNEIDER CPC KASSETTE
Drücken Sie gleichzeitig die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste. Drücken Sie dann die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrekorders. Wenn das Spiel von der Seite 1 der Kassette geladen hat, drehen Sie die Kassette um und spulen Sie die Seite 2 zurück. Drücken Sie die **PLAY**-Taste und belassen Sie diese Taste gedrückt. Wenn Sie einen Spiellevel beendet haben, wird der nächste Level automatisch geladen. Wenn Sie von vorne anfangen wollen, spulen Sie die Seite 2 Ihrer Kassette zurück und drücken wieder die **PLAY**-Taste, um mit dem Spiel anzufangen.

SCHNEIDER CPC DISKETTE
Tippen Sie **RUN"DISK** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

ATARI ST DISKETTE
Schieben Sie die Diskette ein und schalten Sie dann den Computer ein. Das Spiel lädt automatisch. Folgen Sie den Befehlen auf Ihrem Bildschirm.

CBM AMIGA
Schieben Sie die Diskette in das Laufwerk ein und folgen Sie den Bildschirmbefehlen.

Der Spieler kontrolliert die Kämpfer wie folgt:

Joystick	Funktion
RUNTER	Ducken
RUNTER & RECHTS	Ducken & Vorwärtslehnen
RUNTER & LINKS	Ducken & Rückwärtslehnen
RECHTS	Vorwärtsschreiten
LINKS	Zurückziehen
HOCH	Springen
HOCH & RECHTS	Rückwärtssalto
HOCH & LINKS	Vorwärtssalto

Der Spieler tritt oder schlägt durch Drücken und wieder Loslassen des Joysticks mit den folgenden Effekten:

RUNTER & RECHTS	Ducken & Tritt
RUNTER	Ducken & Faustschlag
RUNTER & LINKS	Ducken & Tritt im Drehen
RECHTS	Tritt
NEUTRAL	Faustschlag
LINKS	Tritt nach hinten
HOCH & RECHTS	Tritt im Fliegen
HOCH	Faustschlag im Fliegen
HOCH & LINKS	Tritt im Drehen beim Fliegen

BEACHTEN SIE:

1. Je kürzer Sie den **FEUERKNOPF** gedrückt halten, desto stärker ist der Tritt.
2. Die Richtung des Joysticks kann beim Springen geändert werden und ergibt damit weitere Bewegungsmöglichkeiten.

ANDERE TASTEN

C ändert die Farbe des Bildschirms (Spectrum)

STREET FIGHTER™
IL LOTTATORE

IL GIOCO

In questo gioco, tu sei un Lottatore che va per il mondo a sfidare avversari di diverse nazioni.

Il gioco si presenta in un formato a cinque parti a caricamento multiplo: ogni caricamento contiene i dati di una determinata nazione. Le nazioni sono: il Giappone, gli USA, L'Inghilterra, la Cina e la Tailandia.

Al caricamento, il giocatore può scegliere tra un certo numero di opzioni:

A – inizia il gioco con 3 crediti

B – caricamento multiplo acceso/spento – il giocatore può scegliere di rimanere in Giappone, piuttosto che procedere con il nastro.

C – uno o due joystick

D – joystick (Kempston o Sinclair Spectrum).

Il giocatore 1 fa la parte del Lottatore Ryu. Se si gioca in due, allora il giocatore 2 fa la parte di Ken. Questi due devono lottare per stabilire chi deve procedere a combattere con gli avversari nel resto del mondo.

In ogni paese, devi combattere contro due avversari controllati dal computer, prima di poter proseguire al prossimo caricamento. Questi sono:

Giappone	Retsu e Geki
USA	Joe e Mike
Inghilterra	Birdie e Eagle
Cina	Lee e Gen
Tailand	Adon e Sagat

Ogni incontro si articola sul meglio di tre riprese, e al vincitore vengono assegnati punti premio per l'energia e il temp che rimangono (il giocatore perde energia quando viene calciato o preso a pugni o colpito da un oggetto).

Dopo aver battuto tutti gli avversari in un paese, il giocatore partecipa ad una ripresa premio. Qui egli deve eseguire un colpo da Karate su una pila di mattoni. La forza del colpo è determinata da quanto riportato dall'indicatore di forza, attivato premendo e lasciando il **BOTTONE DI FUOCO**. La mossa deve essere portata a termine prima che scada il tempo

CONTROLLI

SPECTRUM 48/128K, +2, +3

Giocatore 1: Joystick 2, Kempston o Sinclair. Tasti **1 – 5.**

Giocatore 2: Joystick 1, Sinclair. Tasti **6 – 0.**

AMSTRAD CPC
Q – Su, **A** – Giù, **O** – Sinistra, **P** – Destra, @ – Fuoco, **S** – Pausa oppure usare joystick.

CBM 64/128
Usare Fessura #1 per il Giocatore 1, e fessura # 2 per il 2 (Versione U.S.A.).
Usare Fessura # 2 per il Giocatore 1, e fessura #1 per il 2 (versione G.B.)

Scelta Menu:
F1 – Caricamento multiplo acceso/spento
F3 – Uno/Due giocatori.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA

- Premere **SHIFT** e **RUN/STOP** contemporaneamente
- Premere **PLAY** sul re 'stratore.
- Riportare a 0 il contagiri del registratore appena è stata carciata la videata titolo.
- Premere **PLAY** e lasciare il tasto premuto dato che, una volta completato un livello, il prossimo si caricherà automaticamente.
- Per riiniziare il gioco, riavvolgere fino allo 0 e premere **PLAY**.
- Versione U.S.A. su lato 1, versione G.B. su lato 2.

CBM 64/128 DISCHETTO
Battere **LOAD"*",8,1** e premere **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Versione U.S.A. su lato 1, versione G.B. su lato 2.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTA
Battere **LOAD""** e premere **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore. Una volta caricato il Lato 1, girare sul Lato 2 e riavvolgere. Quando il primo livello è stato caricato, fermare il nastro. Una volta eseguito il primo livello, premere **PLAY** sul registratore per eseguire il secondo livello. Ripetere questa procedura per tutti i livelli. Se si desidera rigiocare di nuovo, basta riavvolgere il Lato 2 e premere **PLAY**.

SPECTRUM +3 DISCHETTO
Accendere il computer, inserire il dischetto e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

AMSTRAD CPC CASSETTA
Premere **CTRL** ed **ENTER** minuscolo contemporaneamente. Premere **PLAY** sul registratore. Una volta caricato il Lato 1, girare sul Lato 2 e riavvolgere. Premere **PLAY** e lasciarlo premuto cosi che, completato un livello, il prossimo si carica automaticamente. Se si vuole rigiocare, avvolgere il Lato 2 e premere di nuovo **PLAY** per ricominciare.

AMSTRAD CPC DISCHETTO
Battere **RUN" DISCHETTO** e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

ATARI ST DISCHETTO
Inserire il dischetto, accendere il computer, e il gioco si carica e gira automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo.

CBM AMIGA
Inserire il dischetto nel drive e seguire le indicazioni sullo schermo.

Il giocatore controlla i contendenti come segue:

Joystick	Risultato
GIÙ	Accosciata
GIÙ & DESTRA	Accosciata in avanti
GIÙ & SINISTRA	Accosciata indietro
DESTRA	Avanza
SINISTRA	Indietreggia
SU	Salta
SU & SINISTRA	Salto mortale indietro
SU & DESTRA	Salto mortale avanti

Il giocatore effettua, calci e pugni premendo e lasciando il **BOTTONE DI FUOCO** con i seguenti risultati:

GIÙ & DESTRA	Accosciata & calcio
GIÙ	Accosciata pugno
GIÙ & SINISTRA	Calcio accosciato girato
DESTRA	Calcio
NEUTRO	Pugno
SINISTRA	Girata calcio
SU & DESTRA	Calcio volante
SU	Pugno volante
SU & SINISTRA	Calcio volante girato

NOTE

1. Più il **BOTTONE DI FUOCO** viene premuto rapidamente, più il calcio risulta violento.
2. La direzione del joystick può essere cambiata mentre si salta, agaiungendo varietà di movimenti.

ALTRI TASTI

C cambia il colore dello schermo (Spectrum).

Licenziataria: GO! Media Holdings Ltd., una divisione della U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.